

3+
pro 2 a více
hráčů

POSTŘEHOVÁ A PAMĚŤOVÁ HRA

3-7



KUBÍKOVY

HRÁTKY SE ZVÍŘÁTKY

DOMINO 55

PEXESO 52

HMAŤÁK 55

**ZÁBAVA
PRO CELOU
RODINU**

DĚTSKÁ KARETNÍ HRA
PAMĚТЬ • RYCHLOST • POSTŘEH

3v1

Tři hry v jednom

57 Druhů zvířátek



15 - 20 min.



Od 3 let



Pro 2 a více hráčů

Zábavná karetní postřehová hra balená v krásné krabičce. To jsou Kubíkovy hrátky se zvířátky, které obsahují tři zábavné karetní hry: Hmaťáka, Domino a Pexeso. Děti si zábavnou formou zlepšují postřeh, paměť a také se mohou přiučit angličtině

Herní materiál

- 55 karet (z jedné strany Hmaťák, z druhé strany Domino)
- 52 kartiček česko-anglické Pexeso (26 dvojic)
- Návod ke hrám (CZ)

počet
karet
ve hře

Tři zábavné karetní hry

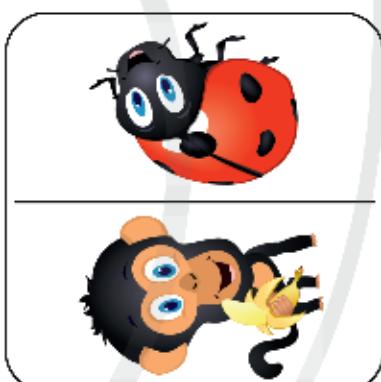
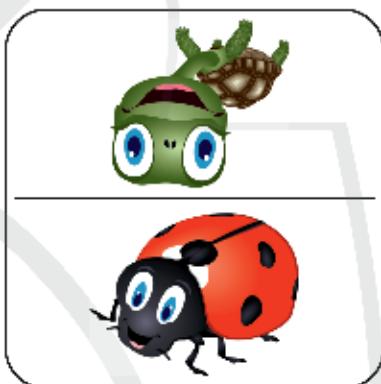
HMAŤÁK 55



PEXESO 52



DOMINO 55



- Zahraj si tři minihry (FRČÁK, FIČÁK, FUČÁK) a hledej společný symbol zvířátka na 55 kartách
- Na každé kartě je vždy zeměkoule a 8 různých obrázků zvířátek
- Každé dvě náhodně vybrané karty mají vždy shodný jeden obrázek zvířátka (velikost obrázku nerozhoduje)
- Na všech kartách se různě objevuje 57 druhů zvířátek

- Oblíbená dětská hra, kde najdete zvířátka místo teček 55 hracích karet.
- Na každé kartě jsou dvě zvířátka
- Hráči postupně podle určeného pořadí umísťují vždy jednu svou kartu na hrací plochu shodným obrázkem k sobě
- Vyhrává ten, kdo se jako první zbaví všech svých karet

- Zvířátkové pexeso obsahuje 52 malých hracích kartiček
- Pexeso je česko-anglické (26 obrázků zvířátek s českým názvem a 26 obrázků zvířátek s anglickým názvem a výslovností)
- Vyhrává ten, kdo najde nejvíce shodných dvojic obrázků zvířátek

HMAŤÁK: TŘI MINIHRY → **FRČÁK • FIČÁK • FUČÁK** → Naše nejoblíbenější způsoby her Hmaťáku



Pravidla hry



PEXESO 52

Zvířátkové pexeso obsahuje 52 malých hracích kartiček. Pexeso je česko-anglické (52 kartiček = 26 obrázků zvířátek s českým názvem a 26 obrázků zvířátek s anglickým názvem a výslovností).

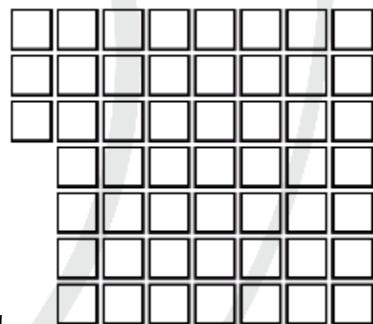


PŘÍPRAVA HRY

- Všechny kartičky (52) otočíme obrázkem se zeměkoulí nahoru



- Poté kartičky zamícháme a rozmístíme po celé hrací ploše např. do pravidelného tvaru



START

- Začíná nejmladší hráč, který otočí dvě jakékoli kartičky. Pokud najde dva stejné obrázky zvířátek, kartičky odebere z hrací plochy k sobě a pokračuje ve hře stejným způsobem. Pokud nenajde dva stejné obrázky zvířátek, pokračuje ve hře další hráč ve směru hodinových ručiček. Hra končí v okamžiku, kdy není na hrací ploše žádná kartička.

CÍL

- Vyhrává ten, kdo našel nejvíce shodných dvojic obrázků zvířátek.